QUAKE

MISSION PACK NO. 1





INHALTSVERZEICHNIS

Mindestsystemanforderungen

- MS-DOS 5.0 oder höher oder Windows® 95-Betriebssystem
- Intel Pentium® 75 MHz-Prozessor (muß über einen math. Coprozessor verfügen)
- 16 MB RAM
- Double Speed-CD-ROM-Laufwerk (Übertragungsrate: 300 Kbyte/s.)
- 40 MB freier Festplattenspeicher
- Sound Blaster oder 100%-kompatible Soundkarte
- Maus (Joystick optional)
- Multiplayer über Modem, Netzwerk und Internet
- Vollversion von Quake® bereits installiert

DIE STORY

Nach dem Sieg über Shub-Niggurath stolpern Sie erschöpft in der unterirdischen Höhle umher. Jetzt gilt es, dieser Hölle zu entkommen. Irgendwo muß es einen Ausgang geben. Sie hoffen, entweder das Paradies oder Vergessenheit zu finden, während Sie durch ein Tor schlüpfen. Vor Ihnen liegt ein Schicksal, dessen Ausgang noch ungewiß ist.

In einem Blitz aus Licht und Schmerz entsteigen Sie der Höhle in die strahlende Umgebung eines modernen Militärstützpunktes - Ihr Zuhause fernab von jeder Zivilisation. Wie ein Verletzter, der sich gerade aus einem Autowrack befreit hat, lassen Sie die Unterwelt hinter sich zurück.

Müde suchen Sie nach einem Anzeichen von Leben und Normalität aus der Zeit, vor der Sie den Namen „Quake" zum ersten Mal hörten. Doch Sie finden nichts als Leere. Trotz Ihrer höllischen Erfahrung empfinden Sie die seltsame Stille des Militärstützpunktes eher beunruhigend als angenehm. Nein, nicht Kriegsneurose ist es, die diesen Ort in Stille hüllt; es ist die Abwesenheit jeglichen Lebens an einem Ort, der sonst so erfüllt ist von militärischer Betriebsamkeit. Sie laden Ihr Gewehr und begeben sich auf eine verhaltene Erkundungs-Tour.

Das Summen eines nahen Computer-Terminals erregt Ihre Aufmerksamkeit. Sie blicken angestrengt auf den hellen Bildschirm und lesen die letzten Befehle des Stützpunkt-Befehlshabers. „Quake's Einheiten sind in das Waffenlager eingedrungen und erhalten Verstärkung durch geheime Zugänge aus der Unterwelt im Forschungszentrum. Die Truppen sind angewiesen, mit der Evakuierungsmission EVAC-44A fortzufahren." Das Blut gefriert Ihnen in den Adern, als Ihnen bewußt wird, daß der Befehlshaber die Abriegelung des Stützpunktes befohlen hat, um ein weiteres Eindringen der feindlichen Einheiten in das Reich zu verhindern. Alle Waffen und Fahrzeuge wurden entfernt, um jeden militärischen Vorteil auszuschließen, den eine Übernahme des Stützpunktes zur Folge hätte. Alle Mittel zur Flucht und Verteidigung sind Ihnen genommen.

Mit schwindender Hoffnung kommt Entschlossenheit. Sie beißen Ihre Zähne zusammen. Ihnen bleiben nur zwei Möglichkeiten; entweder Sie verstecken sich hier und warten, bis der Feind Sie erreicht, oder Sie nehmen den Kampf mit ihm auf, dringen in das Waffenlager ein und erledigen so viele von den Mistkerlen wie möglich. Aber wenn Sie ein Feigling wären, hätten Sie bis hierher nicht überlebt. Wer weiß, vielleicht finden Sie einen Weg, das Tor zu zerstören, das Quake mit seiner erbärmlichen Verstärkung versorgt.

Sie begeben sich zum Schlupfloch, das zum Waffenlager führt. Auf den Monitoren können Sie sehen, daß der Stützpunkt bereits von den bösen Kämpfern heimgesucht wird, die Quake gehorchen. Mit denen werden Sie ein leichtes Spiel haben. Während Sie Ihr Gewehr mit beiden Händen packen, springen Sie in das Portal... das Grauen wartet auf Sie!

INSTALLATION VON QUAKE-MISSION-PACK NO. 1

Installation

Zum Ausführen von Quake-Mission-Pack Nr. 1 (Scourge of Armagon) ist die registrierte Vollversion von Quake erforderlich. Eine Installationsanleitung zu Quake sowie Informationen zum richtigen Verfahren für Ihren Computer finden Sie in der Datei README.TXT auf der Quake-CD.

Wenn Quake installiert ist, können Sie Quake-Mission-Pack Nr. 1 installieren. Ausführliche Informationen finden Sie in der Datei README.TXT auf der Quake-Mission-Pack Nr. 1-CD. Sie müssen Quake-Mission-Pack Nr. 1 vor dem Spielen installieren. Das Spiel kann nicht von der CD-ROM ausgeführt werden.

MANUAL.TXT

In Ihrem Quake-Mission-Pack Nr. 1-Verzeichnis befindet sich auch die Datei MANUAL.TXT. Hierbei handelt es sich um eine ähnliche Version wie das vorliegende Handbuch.

QUICK START

Installation von Quake-Mission-Pack Nr. 1: Scourge of Armagon

Doppelklicken Sie in Windows® 95 auf SETUP.EXE von der Quake-Mission-Pack Nr. 1-CD.

Um das Programm von DOS zu installieren, geben Sie D:\INSTALL.BAT ein (wenn D: der Buchstabe Ihres CD-ROM-Laufwerks ist).

Starten von Quake-Mission-Pack Nr. 1

Um Quake-Mission-Pack Nr. 1 zu starten, geben Sie die folgenden Befehle in die DOS-Eingabeaufforderung (oder in Windows 95 in das Dialogfeld "Run..." (Ausführen) im Start-Menü) ein.

Hinweis: Die unten angegebenen Befehle setzen voraus, daß sich das Programm Quake-Mission-Pack Nr. 1 im Verzeichnis c:\quake befindet.

Ein Spieler:

c:\quake\quake.exe -hipnotic

Mehrere Spieler:

Nichtreservierter Server:

c:\quake\quake.exe -hipnotic -listen #

gibt die maximale Anzahl von Spielern an. Der Standard für listen ist 8; die maximale Anzahl ist 16.

Reservierter Server:

c:\quake\quake.exe -hipnotic -dedicated #

gibt die maximale Anzahl von Spielern an. Der Standard für dedicated ist 8; die maximale Anzahl ist 16.

DIE GRUNDLAGEN DES SPIELS

Ziel des Spiels

So wie in Quake gibt es auch in Quake-Mission-Pack Nr. 1 zwei Haupt-Spielziele. Erstens: Bleiben Sie am Leben. Zweitens: Versuchen Sie von dort, wo Sie sich gerade befinden, wegzukommen. Am Ende des ersten Levels jeder Episode finden Sie ein Schlupfloch - dies bedeutet, daß Sie eine andere Dimension betreten . Wenn Sie sich durch eine ganze Dimension gekämpft haben (das heißt durch sechs bis acht Level), treffen Sie auf ein weiteres Schlupfloch, durch das Sie zurück zum Start gelangen.

Schwierigkeitsstufen

Im Startbereich befinden sich drei kurze Korridore. Sie wählen eine Schwierigkeitsstufe, indem Sie den entsprechenden Korridor hinuntergehen.

Easy (Leicht): Für Vorschulkinder und Großmütter gedacht.
Medium (Mittel): Normalerweise sollte man mit Quake auf der mittleren Schwierigkeitsstufe beginnen.
Hard (Schwer): Hier bei id Software spielen wir Quake auf der höchsten Schwierigkeitsstufe, und wenn Sie erst einmal soweit sind, sollten Sie das auch tun.
Nightmare (Alptraum): Hier können wir Ihnen nur viel Glück wünschen!

Wie man sich bewegt

Gehen: Benutzen Sie die Pfeiltasten oder die Maus. Um geradeaus zu gehen, halten Sie die Vorwärts-Taste gedrückt (die Pfeiltaste Oben oder die mittlere Maustaste). Sie können nach rechts oder links gehen, indem Sie die entsprechende Pfeiltaste benutzen oder die Maus nach rechts oder links bewegen.

Rennen: Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um Ihre Geschwindigkeit zu verdoppeln.

Springen: Drücken Sie kurz die Leertaste oder die Eingabetaste. Sie springen weiter, wenn Sie sich gleichzeitig etwas vorwärts bewegen, und höher, wenn Sie gleichzeitig eine Steigung bewältigen. Sie werden überrascht sein, welche Punkte man durch Springen erreichen kann. Manchmal können Sie auf diese Art sogar Angriffen ausweichen.

Schwimmen: Wenn Sie sich unter Wasser befinden, dann drehen Sie sich zunächst in die Richtung, in die Sie schwimmen wollen, und bewegen Sie sich anschließend vorwärts. Ihnen stehen alle dreidimensionalen Möglichkeiten offen. Leider können Sie unter Wasser - wie im richtigen Leben - leicht die Orientierung verlieren. Wählen Sie Springen (Leertaste oder Eingabetaste), um auf direktem Weg zur Oberfläche zu gelangen. Sind Sie schließlich an der Oberfläche, dann können Sie sich mit der gedrückten Sprung-Taste über Wasser halten. Verwenden Sie die Sprung-Taste, damit Sie an Land krabbeln können. Falls Sie sich in einem Brunnenschacht befinden oder keinen Halt finden können, ist es Ihnen eventuell nicht möglich, aus dem Wasser zu steigen. Es gibt jedoch immer eine andere Möglichkeit, aus dem Wasser zu entkommen. Sie müssen allerdings manchmal tauchen, um sie zu finden.

Schießen: Drücken Sie kurz die STRG-Taste oder die linke Maustaste, wenn Sie feuern wollen. Halten Sie die Taste gedrückt, um permanent zu schießen.

Ausführen: Quake besitzt keine „Ausführen"-Funktion. Wenn Sie einen Schalter drücken oder eine Tür öffnen wollen, müssen Sie auf diese zugehen. Möchten Sie eine Plattform nach oben oder unten bewegen, so betreten Sie sie einfach. Falls sich eine Tür nicht öffnen oder eine Plattform nicht nach unten bewegen läßt, müssen Sie unter Umständen spezielle Schritte unternehmen, damit die gewünschte Aktion erfolgt.

Gegenstände aufnehmen: Um Gegenstände, Waffen und Powerups aufzunehmen, müssen Sie über die jeweiligen Gegenstände hinweggehen. Falls Sie nichts aufnehmen können, bedeutet dies, daß Sie bereits über die maximale Menge dieser Dinge verfügen. Handelt es sich um Waffen, so heißt es, daß diejenigen, die Sie gerade aufnehmen wollen, schlechter sind als die, die Sie bereits besitzen.

Türen: Die meisten Türen öffnen sich, sobald Sie sich Ihnen nähern. Sollte sich eine Tür nicht öffnen, dann suchen Sie nach einem Schalter, einer Bodenplatte oder einem Schlüssel.

Geheimtüren: Einige Türen sind getarnt. Fast alle Geheimtüren öffnen sich, wenn auf sie geschossen oder mit einer Axt auf sie eingeschlagen wird. Die übrigen Türen werden über versteckte Druckflächen oder Schalter geöffnet.

Plattformen: Die meisten Plattformen bewegen sich lediglich nach oben und unten, andere bewegen sich entlang festgelegter Routen in Räumen oder Levels. Wenn Sie auf eine Plattform steigen, dann steigt diese nach oben und senkt sich erst wieder, wenn Sie abspringen. Einige Plattformen senken sich, wenn Sie sie betreten, andere müssen über einen Schalter oder eine Druckfläche aktiviert werden.

Druckflächen & Bewegungsmelder: Sichtbare oder unsichtbare Sensoren, die Türen öffnen, Fallen aktivieren, Monster warnen usw.

Geheimnisse enthüllen: Geheimnisse sind auf viele verschiedene Arten verborgen. Sie müssen unter Umständen auf eine Taste schießen, ein Monster töten oder einen versteckten Bewegungsmelder überlisten usw.

Das Geheimnis der Geheimnisse: Zu jedem Geheimnis liefert Quake-Mission-Pack Nr. 1 bestimmte Anhaltspunkte. Verschwenden Sie keine Zeit, indem Sie jede Wand einhämmern. Es ist sehr viel produktiver (und unterhaltsamer), wenn Sie Ihren Verstand einsetzen. Schauen Sie genau hin. Eine kantige Oberfläche, ein Licht, das hinter einer Wand schimmert, ein seltsames Geräusch - alles kann der Schlüssel zu einem Geheimnis sein. Ein auffälliges Detail in einem Raum ist vielleicht nur Dekoration... oder ein wichtiger Anhaltspunkt.

◗ ***TIP:*** Eine Granate, die von einem Schalter oder einer Geheimtür abprallt, kann diese natürlich nicht öffnen; wenn jedoch die Granate unmittelbar daneben explodiert, können solche Geheimnisse gelüftet werden.

BEFEHLE, MENUS AND KONSOLE

Tastaturbefehle

Drücken Sie F1 (die Hilfe-Taste), oder wählen Sie die Hilfe-Option auf dem Hauptmenü, um eine Liste der Tastaturbefehle aufzurufen. Die gleiche Liste finden Sie auch in der Datei MANUAL.TXT.

▶ *TIP:* Die Hilfe listet die Standardtasten auf. Wenn Sie Ihre Konfiguration geändert haben, ist diese Liste natürlich nicht mehr aktuell.

Das Hauptmenü

Drücken Sie kurz die Escape-Taste, um das Hauptmenü aufzurufen. Solange Sie sich im Menü befinden, wird das Spiel unterbrochen.
Das Hauptmenü ist eigentlich ganz leicht zu verstehen. Sollten Sie aber dennoch Fragen haben, finden Sie in der Datei README.TXT Antworten.

▶ *TIP:* Wenn Sie das Spiel beenden speichert Quake-Mission-Pack Nr. 1 die aktuelle Tastenkonfiguration, damit Ihnen beim nächsten Mal die gleiche Konfiguration zur Verfügung steht.

Konsole

Drücken Sie die Taste ~ (Tilde), um die Konsole einzublenden. Wie im Hauptmenü wird, sobald die Konsole erscheint, ein Einzelspiel angehalten. Eine Vielfalt von esoterischen Befehlen kann über die Konsole eingegeben werden. Für den Fall, daß Ihre Tastatur keine Taste ~ (Tilde) hat, enthält das Options-Untermenü (im Hauptmenü) eine „Konsolen"-Option (Go to Console).

Befehlszeile

Suchen Sie in README.TXT nach besonderen Befehlszeilenparametern.

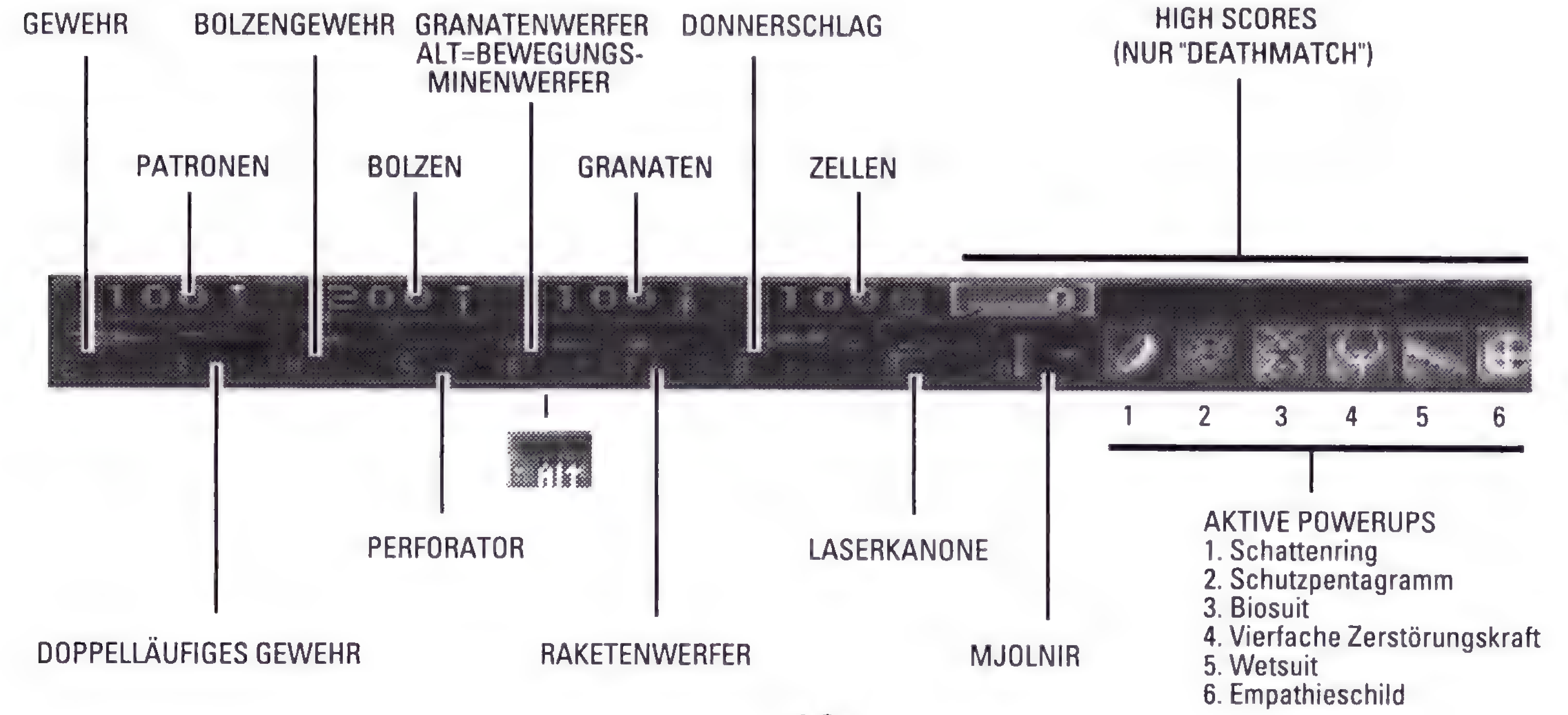
Der Bildschirm

Der große obere Teil des Bildschirms ist der Sichtbereich, in dem Sie die Monster und die Architektur sehen können. Direkt darunter befindet sich das Inventar und unter diesem wiederum die Statusleiste. Sie können den Sichtbereich so weit vergrößern (die Taste + drücken), daß zuerst die Inventarleiste und dann die Statusleiste verschwinden. Die Taste „-" verkleinert den Sichtbereich.

Inventarleiste: Führt Munition, Waffen, Punkte im Spiel auf Leben und Tod (Deathmatch) und Powerups auf.

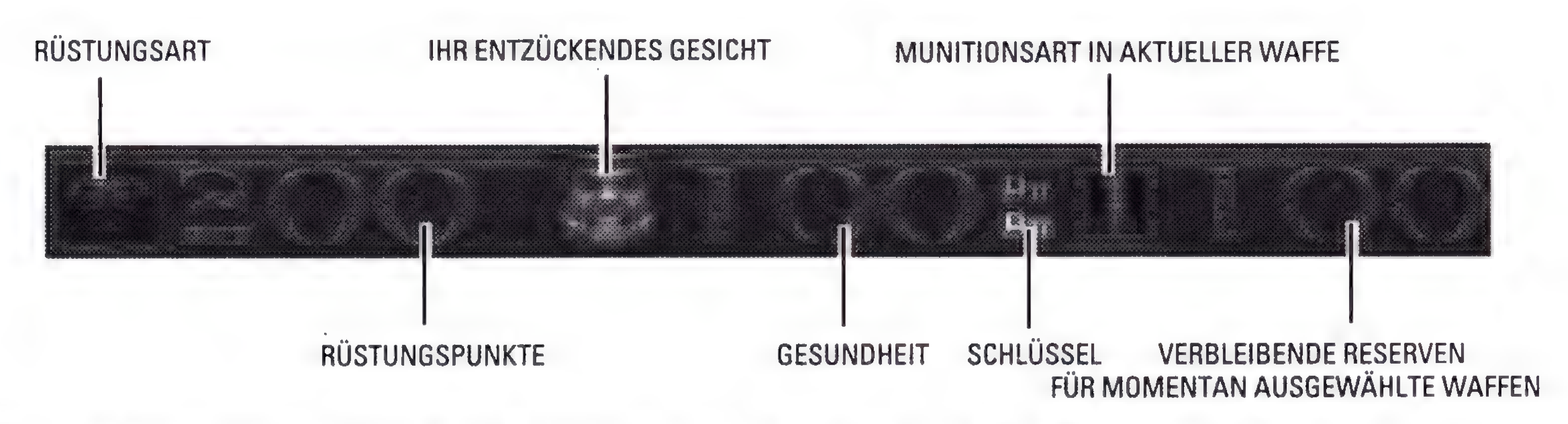
Die aktive Waffe leuchtet auf. Neben jeder Waffe steht eine Zahl - um die Waffe zu wechseln, geben Sie die entsprechende Zahl ein.

Im Spiel auf Leben und Tod werden die vier Höchstpunktzahlen im Spiel sowie die Farbe(n) der entsprechenden Spieler angezeigt.



Statusleiste: Ein wichtiger Teil des Bildschirms. Wenn Ihre Rüstungskraft, Ihre Trefferpunkte oder die Munition zu stark zurückgehen, erscheint die jeweilige Zahl in Rot. Kleiner Tip am Rande, Kumpel!

Im Multiplayer-Modus können Sie mit der Tabulatortaste all das Zeug aufrufen, das im Einzelspielmodus erscheint. Über dem Spielbildschirm wird jedoch die gesamte „Rangliste" angezeigt (wie bei einem Ableben im „Deathmatch").



Punkteleiste: Halten Sie die Tabulatortaste gedrückt, um die Statusleiste durch die Punktleiste zu ersetzen. Diese führt auf, wie viele Monster Sie getötet, wie viele Geheimnisse Sie gelüftet und wieviel Zeit Sie gebraucht haben, und gibt den Namen des Levels an.



Nachrichten

Quake spricht manchmal mit Ihnen. Manche Nachrichten erscheinen oben auf dem Bildschirm. Diese sind nicht von entscheidender Bedeutung und teilen Ihnen lediglich mit, daß Sie ein Objekt gefunden haben oder auf interessante Weise ums Leben gekommen sind. Sie können diese Nachricht getrost ignorieren.

Gewisse Nachrichten erscheinen unbequemerweise direkt in Ihrem Sichtfeld. Diese sind immer wichtig und sollten nicht ignoriert werden!

Level beenden

Sobald Sie einen Level beendet haben, finden Sie ein Schlupfloch oder einen her-vorstechenden Torbogen, der zum nächsten Level führt. Gehen Sie hindurch zum nächsten Level.

Sie beginnen den neuen Level mit der gleichen Ausstattung - Punkte, Rüstung, Waffe und Munition - die Sie am Ende des vorhergehenden Levels hatten. Wenn Ihre Punktzahl (aufgrund des Megagesundheits-Powerups) bei über 100 lag, wird sie jetzt auf 100 reduziert. Falls ein Powerup am Ende des vorhergehenden Levels aktiv war, ist es jetzt leider verschwunden. Machen Sie das Beste daraus.

Neue Waffen im Quake-Mission-Pack Nr. 1 (Scourge of Armagon)



Proximity Mine Launcher (Bewegungsminenwerfer): Hierbei handelt es sich garantiert nicht um Ihre typischen Granatenwerfer. Das Spiel erlangt mit diesen bewegunsempfindlichen Minen eine neue Dimension strategischer Intensität. Verstecken Sie diese an Mauern und Decken, und bereiten Sie Ihren Feinden eine nette Überraschung.



Laser Cannon (Laserkanone): Diese Waffe wirft eine Reihe von kraftvollen Lavasalven aus, die alles vernichten, was sich ihnen in den Weg stellt. Der Strahl der Laserkanone prallt von einem leblosen Gegenstand einmal ab; auf engem Raum möglicherweise zweimal.

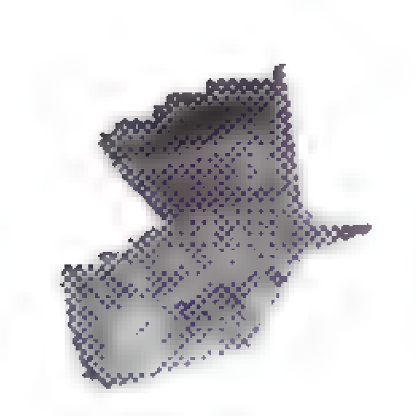


Mjolnir: Mjolnir ist der Kampfhammer von THOR. Wenn diese elektrische Waffe auf den Boden schlägt, feuert sie einen elektrischen Energiestrahl ab. Haben Sie den Gegner getroffen, hören Sie ein ohrenbetäubendes Donnern. Diese elektrische Kraft kann von einem Gegner auf den nächsten überspringen.

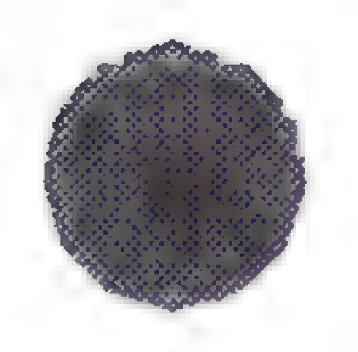
TIP: Die Bewegungsminen bleiben an Mauern und auf dem Boden haften. Setzen Sie sie strategisch ein, um Ihre Feinde zu vernichten.

Zwischen Waffen wechseln: Wenn Sie mit einer Waffe feuern und Ihnen die Munition ausgeht, stellt Ihnen Quake automatisch eine andere Waffe zur Verfügung. Davon ausgenommen sind allerdings der Granaten- und der Raketenwerfer; die Gründe hierfür liegen auf der Hand. Wenn Sie also fröhlich drauflos ballern und Sie plötzlich die Axt in den Händen halten, dann bedeutet dies nicht, daß Ihnen sämtliche Munition ausgegangen ist - Sie haben eventuell noch ein paar Granaten in Reserve. Quake erwartet allerdings, daß Sie diese gefährliche Munition eigenverantwortlich auswählen.

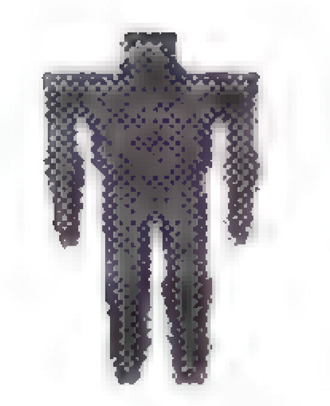
Neue Powerups in Quake-Mission-Pack Nr. 1



Horn of Conjuring (Zauberhorn): Wenn Sie dieses aktivieren, erscheint eine beliebige Kreatur, um Sie zu beschützen. Diese Kreatur wird an Ihrer Seite kämpfen und Ihnen helfen, alle Ihre Feinde zu vernichten. Sie kämpft solange für Sie, bis der Feind getötet ist. Seien Sie jedoch vorsichtig. Sie könnten aus Versehen Ihren treuen Helfer töten.

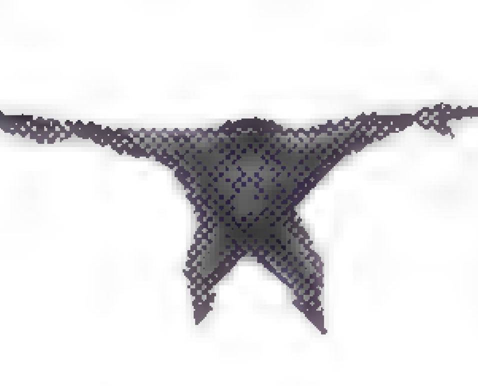


Empathy Shield (Empathieschild): Wenn dieser Schild aktiviert wird, wird der gesamte Schmerz, der dem Spieler zugefügt wird, auf den Spieler und den Angreifer verteilt. „Spüre meinen Schmerz, Kumpel!"



Wetsuit::Verleiht Ihnen Immunität gegen alle Blitzangriffe. Außerdem kann sich der Spieler damit unter Wasser besser fortbewegen und dort elektrische Waffen abfeuern, ohne sich selbst zu verletzen.

Neue Kreaturen in Quake-Mission-Pack Nr. 1



Gremlins: Diese teuflischen Wesen greifen wie Bienen in Schwärmen an, um Ihnen Ihre besten Waffen zu stehlen. Sie sind ganz versessen auf die sterblichen Überreste der von Ihnen besiegten Feinde.



Centroiden: Diese gepanzerten, hochtechnischen, skorpionartigen Kreaturen sind riesig und Ihnen nicht besonders wohlgesonnen. Sie haben zwei Bolzengewehre, mit denen sie Ihre Aufmerksamkeit garantiert erlangen. Aber gehen Sie nicht zu nah ran. Sonst haben Sie vielleicht gleich einen Bolzen im Gesicht.

TIP: Einige Waffen sind zur Bekämpfung von bestimmten Monstern besser geeignet als andere. Wechseln Sie die Waffen, falls sich ein neues Monster als besonders hartnäckig erweist.

Neue Umweltgefahren und Auswirkungen im Quake-Mission-Pack Nr. 1:

Nachgebende/explodierende Böden: Wenn Sie auf diese Böden treten, geben sie sofort nach oder verursachen ein Beben, das den Boden spaltet.

Spike Mines (Stachelminen): Treibende Minen aus Fleisch und Stahl, die Ihnen auf allen Leveln begegnen und einen vernichteten Regen aus Nägeln über den Spieler herabgehen lassen, wenn sich dieser in der Nähe befindet. Wenn Sie die Minen im Auge behalten, greifen sie nicht so schnell an. Kehren Sie Ihnen jedoch den Rücken zu, zerstören sie Sie. Nutzen Sie die Stachelminen zu Ihrem Vorteil, indem Sie sie in Richtung anderer Wesen locken.

Lightning Traps (Blitzfallen): Der Bundesgesundheitsminister warnt, daß diese periodisch wiederkehrenden Blitze Ihre Gesundheit gefährden. Gehen Sie ihnen aus dem Weg. Wenn Sie können!

Falling Rocks (Fallende Felsbrocken): An einigen Orten gibt es Steine und Felsbrocken, die dem nichtsahnenden Spieler eine unangenehme Überraschung bereiten.

MULTIPLAYER-ACTION

Quake-Mission-Pack Nr. 1 (Scourge of Armagon) können Sie auch mit mehreren Spielern spielen. Es gibt einen neuen Level, der speziell für mehrere Spieler entwickelt wurde.

Wenn Sie die Konsole oder das Hauptmenü im Multiplayer-Modus benutzen, wird das Spiel nicht unterbrochen. Rücksichtslose Spieler und Monster können problemlos auf Sie schießen und alles, was Ihnen bleibt, ist der verzweifelte Schrei nach Rache.

In diesem Fall ist die Talk-Funktion nützlich. Wenn Sie sie einsetzen, erscheint die Mitteilung, der der Name des Sprechers vorangestellt ist, oben auf den Bildschirm aller Spieler.

Verwenden Sie die Multiplayer-Option im Hauptmenü, wenn Sie ein Multiplayer-Spiel einstellen oder starten bzw. am Spiel teilnehmen möchten. Die Datei README.TXT enthält Einzelheiten, die nützlich sind, falls Ihr Netzwerk oder Modem speziell konfiguriert werden muß.

Cooperative (Kooperation)

In einem Kooperationsspiel arbeiten Sie und Ihre Freunde zusammen, um den Level zu bewältigen. Falls eine Person das Spiel verläßt, so tun das die Mitspieler ebenfalls, unabhängig davon, wo sie sich befinden. Falls Sie im Verlauf eines Kooperationsspiels getötet werden, dann fangen Sie wieder von vorn an und müssen Ihre Mitspieler einholen. Nutzen Sie die Talk-Option, um festzustellen, wo sie sich befinden. Weitere Informationen finden Sie unter der Multiplayer-Option auf dem Hauptmenü.

Deathmatch (Auf Leben und Tod)

In diesem Modus zählt nur der eigene Erfolg. Es gibt keine Monster, und wenn Sie getötet werden, dann erscheinen Sie wieder an einer willkürlich gewählten Stelle. Wenn Sie einen Gegenstand aufgenommen haben, wird er nach einer Weile wieder reproduziert (d. h. er taucht wieder auf). (Einige Gegenstände brauchen länger als andere, um reproduziert zu werden). Jedesmal, wenn Sie jemanden umbringen, wird Ihnen ein Punkt gutgeschrieben. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt, also vergessen Sie mal für eine Weile, daß die Mitspieler Ihre Freunde sind.

Wenn Sie sich selbst umbringen - sei es beabsichtigt oder unbeabsichtigt - verlieren Sie einen Punkt. Dazu erzählt Ertrinken, von einer Wand erschlagen zu werden usw. Weitere Informationen finden Sie unter der Multiplayer-Option im Hauptmenü.

Teamspiele

Das Teamspiel ist eine tolle Kombination aus dem Kooperationsspiel und dem Spiel auf Leben und Tod. Jedes Team wählt eine „Uniform" aus und jedes Teammitglied paßt seine Farbe der Farbe des Teams an. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Genaueres erfahren Sie in der Datei MANUAL.TXT oder im Hauptmenü.

▸ *TIP:* Wenn Sie die Teamfarbregeln (Team Color Rules) auf „No Friendly Fire" festlegen, dann verletzen Ihre Waffen keine anderen Spieler, die Hosen in der gleichen Farbe wie Sie selbst tragen. (Sie selbst können trotzdem noch Hemden in einer anderen Farbe tragen.) Ihre Schüsse nutzen dennoch deren Rüstung ab, und Ihre eigenen Granaten- und Raketenexplosionen verletzen weiterhin Sie selbst, die anderen jedoch nicht.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

F: **Warum reagieren vom Zauberhorn gerufene Kreaturen oftmals ziemlich seltsam?**

A: Der Beschwörungsprozeß beeinflußt die schwachen Gemüter der Kreaturen oftmals ungünstig. Sie machen daher nicht immer das, was Sie möchten. Verzauberte Kreaturen sind beschworen, Ihnen zu folgen, wenn Sie nicht mit einer anderen Kreatur kämpfen. Sie können dies zu Ihrem Vorteil nutzen, indem Sie ein vom Zauber gefangenes Wesen zu einem Feind führen, den Sie vernichten möchten.

F: **Wie kann ich verhindern, daß die Gremlins meine Waffe stehlen?**

A: Gremlins sind schlaue kleine Teufel, aber sie haben ihre Grenzen. Ein Gremlin wird Ihnen nicht Ihr Mjolnir, ein Standard-Gewehr oder eine Axt stehlen. Wenn Sie sich eine dieser Waffen zulegen, können die Gremlins Ihnen Ihre Waffe nicht rauben.

F: **Wer steht hinter Hipnotic Interactive? Ein Haufen altmodischer Hypnose-Experten?**

A: Hipnotic Interactive ist aus den talentiertesten Spielentwicklern der Branche entstanden. Diese haben an Spieltiteln gearbeitet, wie Duke Nukem 3D, Final Doom, Rise of the Triad, Master Levels for Doom 2 und Terminal Velocity.
Sie haben es sich zum Ziel gemacht, die besten 3D-Action-Spiele in der Industrie zu entwickeln.

F: **„Scourge of Armagon" hat mir sehr gut gefallen. Was kommt als nächstes?**

A: Das Team arbeitet momentan an einem Spiel, das '98 herausgegeben wird. Informationen über Aktualisierungen und neue Produkte erhalten Sie unter: http://www.hipnotic.com.

Kundendienst

Bevor Sie sich mit dem Kundendienst in Verbindung setzen, sollten Sie die technische Hilfedatei lesen. Diese enthält Anworten zu einigen, häufig gestellten Fragen und kann Ihnen möglicherweise schnell und einfach eine Lösung Ihres Problems anbieten. Wenn Sie nach dem Lesen der technischen Hilfedatei noch Probleme haben, können Sie sich jederzeit mit uns über einen der unten aufgeführten Online-Dienste in Verbindung setzen.

Der technische Kundendienst von Quake-Mission-Pack Nr. 1 (Scourge of Armagon) ist nur über Ihren Online-Service verfügbar.

Aufgrund der Komplexität von Netzwerkspielen, bitten wir Sie, die folgenden Informationen bereitzuhalten, wenn Sie sich an den technischen Kundendienst wenden:

1. Vollständiger Produkttitel
2. Die genaue Fehlermeldung (falls vorhanden) sowie eine kurze Beschreibung des Problems
3. Art des Betriebssystems, das jeder Spieler verwendet (z. B. Windows 95 oder DOS)
4. Prozessortyp jedes Computers (z. B. Intel Pentium® 90)
5. Art der auf den Computern verwendeten Video- und Soundkarten (z. B. Diamond Stealth 64 Video, Sound Blaster)
6. Marke und Modell des verwendeteten Joysticks (falls vorhanden) sowie der verwendete Spielanschluß (Gameport) (z. B. Soundkarte, fester Spielanschluß)
7. Menge des freien Festplattenspeichers
8. Menge des auf jedem Computer verfügbaren RAM

Außerdem sollten Sie angeben, ob Sie ein Modem oder ein LAN zum Spielen von Quake-Mission-Pack Nr. 1 verwenden und die folgenden Informationen bereithalten.

Wenn Sie ein Modem verwenden:

1. Art des Modems an jedem Ende (Marke, Modell, Geschwindigkeit, intern oder extern)
2. Anzahl der Modems
3. Anschluß (Port), auf dem jedes Modem konfiguriert ist
4. Kann Hyperterminal (oder ein beliebiges Terminal-Programm) mit Ihrem Modem verwendet werden? Dies ist eine einfach Möglichkeit, um zu überprüfen, ob Ihr Modem richtig konfiguriert ist
5. Verbindungsgeschwindigkeit
6. Haben Sie überprüft, ob die Datenkomprimierung, Fehlererkennung und Flußsteuerung deaktiviert sind? Informationen hierzu finden Sie im Handbuch Ihres Modems

Wenn Sie ein externes Modem verwenden:

1. Typ der verwendeten seriellen Karte.
2. Verfügen Sie über 7-adriges, serielles Kabel?

Wenn Sie in einem LAN spielen:

1. Können Sie die anderen Computer im Netzwerk sehen?
2. Art der Netzwerkkonfiguration.
3. Marke der Netzwerkkarte.
4. Typ der von Ihnen verwendeten Software sowie die Versionsnummer Kundendienst und technischer Kundendienst in Europa

Für den technischen Kundendienst wenden Sie sich bitte an ICL unter +44 181 309 4555

Für den Kundendienst wenden Sie sich an Activision in GB unter +44 1895 456 700, von Montag bis Freitag zwischen 13.00 und 17.00 Uhr (Ortszeit), außer an Feiertagen.

Falls Sie eine weitere Kundendienstnummer benötigen, wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler oder direkt an Activision über einen der Online-Dienste. (Hinweis: Der Online-Kundendienst steht nur in englischer Sprache zur Verfügung).

Online-Dienste mit Activision-Foren, E-Mail- und Dateibibliotheksunterstützung

- **Internet:** support@activision.com oder www.activision.com
- **America Online:** Verwenden Sie „Activision“ als Suchwort für das Activision-Forum.
- **CompuServe:** 76004,2122 oder [GO GAMBPUB] GO ACTIVISION
- **Activision BBS:** (310) 479-1335 Bis zu 28.800 Baud; Einstellungen: 8 Bit, Keine Parität, 1 Stoppbit (8, N, 1)

Fax +1 (310) 479-7355, 24 Stunden täglich

FaxBack +1 (310) 473-6453, 24 Stunden täglich

Anschrift Activision, Customer Support, P.O. Box 67713, Los Angeles, CA 90067

Telefon Rufen Sie unseren 24-stündigen, automatischen Anrufdienst unter der folgender Nummer an, um Antworten auf häufig auftretende Fragen zu erhalten: +1 (310) 479-5644.

id Software

Programmierung: John Carmack, Michael Abrash, John Cash
Entwicklung: Sandy Petersen, American McGee, Tim Willits
Grafiken: Adrian Carmack, Kevin Cloud, Paul Steed
Geschäfte: Todd Hollenshead, Donna Jackson, Barrett Alexander

Hipnotic Interactive

Programmierung: Mark Dochtermann, Jim Dosé
Grafiken: Robert M. Atkins, Michael P. Hadwin
Entwicklung: Richard "Levelord" Gray, Tom Mustaine, Mike Wardwell und Jim Dosé
Geschäfte: Harry A. Miller IV
Zusätzliche Entwicklung: Matthew Hooper, Mackey McCandlish und Jimmy Sieben
Unser besonderer Dank gilt:
Sheilia, Marianna, id Software und vielen Freunden, die
die Gründung von Hipnotic unterstützt haben.

Activision

Produktion: Steve Stringer, John Cibulski
Marketing: Henk Hartong, Barbara Matias
Kreative Dienste: Denise Walsh, Mike Rivera
Qualitätssicherung: Tim Vanlaw, John Tam
Zusätzliche Qualitätssicherung: Woody Grafing, Rick Omori
Musik: Jeehun Hwang
Lokalisierung: Nicky Kerth, Lia Ithell, Lucy Morgan
Unser besonderer Dank gilt:
Geschäfte: Mitch Lasky und Bill Anker für eine besondere Leistung.
id Software: Todd, Bear, Tim, Adrian und alle Personen, die zu diesem Produkt beigetragen haben.

ACTIVISION Limited 90-Day Warranty

Activision warrants to the original consumer purchaser of this computer software product that the recording medium on which the software program is recorded will be free from defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase. If the recording medium is found defective within 90 days of original purchase, ACTIVISION agrees to replace, free of charge, any product discovered to be defective within such period upon receipt at its Factory Service Centre of the product, postage paid, with proof of date of purchase, as long as the program is still being manufactured by ACTIVISION. In the event that the program is no longer available, ACTIVISION retains the right to substitute a similar product of equal or greater value.

This warranty is limited to the recording medium containing the software program originally provided by ACTIVISION and is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties applicable to this product are limited to the 90-day period described above.

EXCEPT AS SET FORTH ABOVE, THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES, WHETHER ORAL OR WRITTEN, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, AND NO OTHER REPRESENTATION OR CLAIMS OF ANY KIND SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE ACTIVISION. IN NO EVENT WILL ACTIVISION BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGE RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS PRODUCT, INCLUDING DAMAGE TO PROPERTY AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURY, EVEN IF ACTIVISION HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS WHICH VARY FROM STATE TO STATE.

When returning merchandise for replacement please send the original product disks only in protective packaging and include:

1. A photocopy of your dated sales receipt
2. Your name and return address, typed or clearly printed
3. A brief note describing the defect, the problem(s) you encountered and the system on which you are running the product
4. If you are returning the product after the 90-day warranty period, but within one year after the date of purchase, please include a check or money order for $10 U.S. (AUD $17 for Australia, or £10.00 for Europe) currency per CD or floppy disk replacement

Note: Certified mail is recommended.

In Europe send to:

WARRANTY REPLACEMENTS
ACTIVISION, Gemini House, 133 High Street, Yiewsley, West Drayton, Middlesex UB7 7QL, United Kingdom.
Disc Replacement: +44 1895 456 700

Herausgegeben von



Im Vertrieb von



1000001-221-GM